

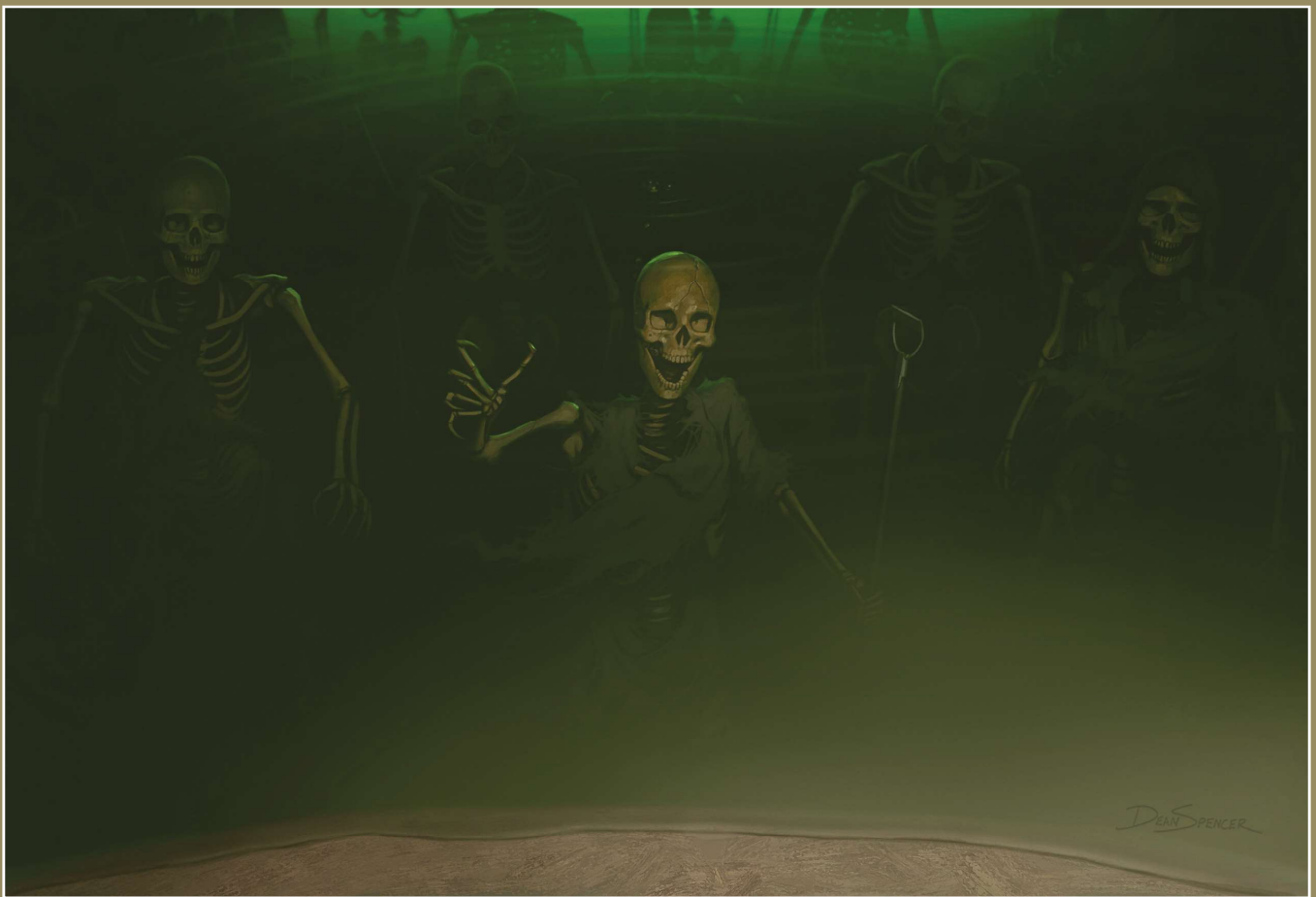
V3

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

EL OJO DE SA'NNA

MÓDULO DE 4 A 6 AVENTUREROS DE NIVEL 3



El pueblo de Raimus Caimas en Vermigor lleva años padeciendo los ataques de una criatura desconocida cada mes durante la luna llena. Nuestros intrépidos aventureros serán contratados para acabar con esta amenaza, pero, como descubrirán durante su investigación, parece que en el pueblo se larva en la oscuridad algo mucho más siniestro...



EL OJO DE SA'NNA



CRÉDITOS

Autor: Joaquín Blanes Garrido.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: M.^a Ángeles Aparicio Peñarrubia.

Maquetación: Jara Villanueva Peñas.

Ilustración de portada: Dean Spencer, licenciada.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer. Some artwork copyright The Forge.

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 455-2024

Este módulo de juego trata de recrear las clásicas aventuras que aparecieron en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula. Es un homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

Ambientada en el oscuro mundo de Vermigor, creado por José Manuel Palacios (ed. Holocubierta), esta aventura está pensada para un grupo de 4 a 6 aventureros de nivel 3.

El pueblo de Raimus Caimas lleva años padeciendo los ataques de una criatura desconocida cada mes durante la luna llena. Los Ajs serán contratados para acabar con esta amenaza, pero, como descubrirán durante su investigación, parece que en el pueblo ocurre algo más...

GANCHOS PARA LA AVENTURA

Hay múltiples maneras de introducir a los Ajs en esta aventura, ya que este terrible suceso ocurre todos los meses en las tres noches de luna llena. No obstante, lo más sencillo es que hayan sido contratados por Dunfer para acabar con el monstruo que acecha en el pueblo, puesto que el sacerdote ha puesto carteles buscando aventureros por las localidades cercanas.

Otra opción es que estén de paso desde Morowen a Haversford o que hayan asistido a la fiesta de la cosecha acompañando a algún noble menor y, una vez en el pueblo, sean contratados.

Estos son solo algunos ejemplos, pero el Narrador es totalmente libre de modificar lo que necesite para adecuarlo a su campaña.

EL PUEBLO DE RAIMUS CAIMAS

Entre la capital, Morowen, y Haversford existe un camino que conecta ambas ciudades y que acompaña al Rouswent, un afluente del río Theims, en su recorrido. En algunos puntos pasa muy cerca del bosque Brithwell y es en uno de esos sitios donde se encuentra el pueblo de Raimus Caimas. Tiene una población de, aproximadamente, unas quinientas almas y la mayoría del tiempo es muy tranquilo.

El pueblo tiene un gran movimiento comercial gracias a la exportación de naranjas, limones y vino, pues al otro lado del río cuidan de una gran plantación de estos tres productos que ocupa varias hectáreas. Septiembre suele ser un mes de festejos, ya que se celebra la vendimia y numerosos jornaleros acuden para ayudar a la recolección de la uva. Además, durante ese mes algunos de los nobles visitan la localidad por unos días y se unen a la fiesta, donde el vino corre hasta por el suelo.

Sin embargo, hay un suceso que empaña la localidad desde hace años y que ocurre mensualmente, durante las tres noches de luna llena. Cuando la luna roja se contempla en su plenitud, una criatura, a la que llaman la Carpanta, ataca y asesina a una persona para alimentarse. Debido a esto, pocos son los que se aventuran esas noches a pasear por las calles de Raimus Caimas; la mayoría prefiere quedarse en casa o en la posada hasta el amanecer del día siguiente. Aunque eso no siempre los protege...

LA HISTORIA CONOCIDA

Para la gente de Raimus Caimas, estas dos historias no tienen nada que ver entre ellas. Por eso, aquí aparecen separadas, aunque, como el Narrador leerá más adelante, esconden una conexión.

LA DESDICHA DE LA FAMILIA BODRICK

Hace 20 años, en una noche de invierno, la familia Bodrick sufrió un ataque dentro de su propia casa. Gritos de dolor y miedo rompieron el silencio nocturno y, tras el estruendo de un cristal rompiéndose, solo quedó el sonido del llanto de Merewyll, la hija mayor.

Cuando los vecinos llegaron para socorrer a la familia se encontraron con una visión dantesca: los cuerpos de Ulfred, Jana y la hermana pequeña, Jyl, estaban tirados en la sala común sobre un charco de sangre. Los cadáveres presentaban heridas profundas causadas por unas garras tan amplias que incluso se podían ver las vísceras a través de los cortes. A su lado, Merewyll se encontraba arrodillada, llorando y chillando de dolor tanto por la pérdida de su familia como por unos cortes, similares aunque menos profundos, que tenía en el pecho. El sacerdote Dunfer se hizo cargo de las heridas, que sanaron rápidamente, pero no pudo hacer nada para eliminar una enfermedad que contrajo por culpa de estas. Esta dolencia, incurable por medios mundanos o mágicos, le producía fiebres altas, pérdida de consciencia y debilidad muscular. Solo los cuidados frecuentes del sacerdote, que se hizo cargo de ella, la mantenían con vida después de cada recaída. Pasaron seis años y la enfermedad desconocida de Merewyll, ahora ya convertida en una joven mujercita, se tornó más imprevisible, así que Dunfer se la llevó a vivir a su casa para poder cuidarla mejor.

La casa de los Bodrick ha permanecido vacía desde entonces, pero algunos vecinos del pueblo dicen haber escuchado gritos y golpes las noches de luna llena producidos, probablemente, por los fantasmas de los difuntos que no han encontrado la paz. Para los lugareños, la casa está maldita y nadie se ha atrevido a entrar dentro.

EL PRIMER ATAQUE DE LA CARPANTA

14 años atrás, una noche de luna llena, cuando Sa'Nna tiene más poder sobre la tierra, un ser abominable y misterioso entró en la casa de la familia Allendorft y asesinó a todos sus miembros. Como la casa se encuentra cerca de la iglesia, el sacerdote Dunfer Albrin pudo escuchar los gritos de terror. Corrió veloz en su ayuda, pero llegó demasiado tarde para poder salvarlos. Tras un duro enfrentamiento se sintió abrumado por la intensidad y ferocidad de los ataques y se vio incapaz de hacer frente físicamente a la bestia, así que recurrió a la misericordiosa Deceval para ahuyentarla.

LA VERDADERA HISTORIA

Una figura vestida con una cogulla con capucha negra que solo permitía mostrar unas manos blanquecinas y llenas de arrugas estaba apoyada en un árbol en el linde del bosque de Brithwell. Con paso firme, se adentró en Raimus Caimas y anduvo por las calles hasta que se detuvo frente a la ventana de la habitación de Merewyll. La observó un largo rato, la escudriñó y, con una sonrisa imperceptible, dejó un libro sobre el alféizar. Antes de desaparecer dio unos pequeños golpes sobre la contraventana y allí donde su mano tocó la madera, esta se ennegreció.

Frente a su tocador, Merewyll estaba hojeando el libro que había encontrado en el alféizar. El tomo tenía una cubierta de cuero oscurecido y estaba escrito con una tinta de color burdeos (realmente, se trataba de piel humana y sangre, pero ella lo desconocía). Comenzó a leer las frases sin sentido que encontraba en las páginas amarillentas y carcomidas; eran totalmente incomprensibles, pero tenían un sonido y un ritmo embaucadores. Parecía un poema en alguna lengua extranjera. Merewyll estaba totalmente inmersa en sus palabras y, según avanzaba en la lectura del libro, el espejo se tornó opaco y apareció una niebla gris muy espesa que se movía como si un viento inexistente estuviera dentro. La niebla empezó a tomar forma: aparecieron unas oquedades oculares, una boca sin labios y unos dientes prominentes y afilados. Un demonio Timahy estaba apareciendo frente a ella. Al concluir la lectura, la criatura maligna soltó una carcajada y salió rauda del espejo, dio un manotazo a Merewyll, la empujó a un lado y la hirió para siempre. El ente voló rápido hacia la sala principal y comenzó a matar a los demás miembros de la familia. Merewyll se asomó con horror y, al ver semejante atrocidad, corrió a romper el espejo con una silla. El demonio Timahy, entre gritos de rabia, desapareció.

Durante años, Dunfer cuidó a Merewyll y alivió su dolencia y, poco a poco, el amor entre ellos empezó a surgir. Querían llevarlo en secreto, pero ya no podían vivir más tiempo separados y, como su enfermedad se volvía más agresiva, tuvieron

la excusa perfecta. Ella se mudaría a casa del sacerdote para que este pudiera cuidarla con más dedicación.

Hace 14 años, la salud de Merewyll sufrió un duro golpe que la dejó a las puertas de la muerte. Tenía una fiebre muy alta, era incapaz de moverse y su consciencia iba y venía. Todo indicaba que sus días estaban a punto de acabar hasta que una noche apareció en la puerta de la iglesia un desconocido encapuchado: el mismo que hace seis años dejó el libro en el alféizar. Se hacía llamar el Hacedor de Sueños y regaló a Dunfer un elixir con la promesa de que curaría a su mujer. No dio más explicaciones: una vez le entregó el frasco, dio media vuelta y se marchó.

El elixir funcionó y en los días posteriores la salud de Merewyll mejoró rápidamente, eliminando cualquier rastro de la afección que tantos años la había acompañado. Solo le quedaron algunas secuelas, como la musculatura débil, una apariencia de envejecimiento prematuro y el pelo canoso. Todo parecía ir bien hasta la primera noche de luna llena, cuando la mujer empezó a sufrir sudores fríos, espasmos y un dolor de estómago insoportable. Los gritos de dolor resonaron entre las paredes del templo y su cuerpo empezó a transformarse en algo horripilante con un hambre voraz: la Carpanta había nacido. El anhelo por comer carne le destrozaba el estómago y corrió buscando una presa para saciar su apetito. La casa de los Allendorft era la más cercana y la que sufrió las consecuencias. Una vez acabó con las vidas del matrimonio y se pudo alimentar de ellos hasta saciarse, el hambre desapareció y volvió a ser la encantadora Merewyll.

Cuando Dunfer consiguió llegar a la casa, descubrió los dos cuerpos devorados y a su mujer durmiendo plácidamente sobre un gran charco de sangre. Buscó a los dos niños por todas las habitaciones hasta encontrarlos en uno de los cuartos, escondidos dentro de un arcón. Al comprender que los niños habían visto y oído demasiado, los convenció para que se quedaran allí ocultos hasta que pudiera expulsar al monstruo que había matado a sus padres. «Quedaos inmóviles y guardad silencio, como cuando jugamos al escondite» fueron sus últimas palabras antes de cerrar el baúl y colocar su medallón para que no se pudiera abrir.

En los meses siguientes, con la luna llena, Merewyll volvía a convertirse en la Carpanta y Dunfer comprendió que estaba maldita a causa del elixir que el Hacedor de Sueños le había regalado. Su mujer tendría que alimentarse todos los meses para poder seguir viviendo. No importaba: por el amor que le profesaba, la ayudaría.

DUNFER ALBRIN

Es un hombre de edad avanzada (54 años), de ojos azul claro como el cielo y pelo blanco como la espuma. Tiene un trato cariñoso con los demás y es muy servicial con sus parroquianos, ya sea ayudando a las personas mayores con los objetos pesados, cuidando a los enfermos con ungüentos y hierbas

medicinales o acompañando a algún extraviado de cualquier taberna que no puede llegar a su hogar.

Habla de forma pausada y tranquila y tiene la voz firme, pero con un tono dulce. Suele vestir con la túnica púrpura característica de un sacerdote de Deceval aunque ya no goce de la bendición de su diosa: la perdió en el mismo momento en que encerró y abandonó a los niños en el arcón y este no ha sido el único acto malvado que ha realizado para proteger a su mujer. En numerosas ocasiones, ha sido él quien ha secuestrado a personas, las ha encerrado en una de las celdas de la iglesia y se las ha dado de comer en las noches de luna llena a la Carpanta.

A pesar de que ha cometido muchos actos malvados, le atormenta especialmente el recuerdo de los hijos de la familia Allandorft y, debido a eso, cuando la culpa se apodera de su mente, se flagela en la espalda hasta caer desvanecido.

MEREWYLL BODRICK

A pesar de tener 38 años, la enfermedad que ha soportado durante tanto tiempo ha hecho que se vea muy envejecida para su edad, por lo que aparenta tener algo más de 60 años. Camina algo encorvada y le cuesta andar sin la ayuda de un bastón. Su cabello rizado está cubierto de canas y solo en algunas zonas se puede ver aún su color castaño original, muy similar al de sus ojos.

Aunque su cuerpo ha cambiado mucho a lo largo de los años, la transformación más profunda se ha dado en su actitud. Mientras vivía sola en la casa de sus padres, era pesimista y abocada a la depresión, pero todo cambió cuando se enamoró de Dunfer y se fue a vivir con él. La convivencia la convirtió en una mujer risueña, alegre y muy positiva que solo ve el lado bueno de las cosas.

Curiosamente, ella desconoce en qué se convierte las noches de luna llena y no recuerda nada de lo que ocurre mientras es la Carpanta. Ni siquiera se ha despertado empapada en sangre de sus víctimas, ya que Dunfer ha logrado bañarla y dejarla en su cama como si nunca hubiera pasado nada en todas las ocasiones.

EL OJO DE SA'NNA

Es un collar con una cadena de eslabones de oro y una obsidiana roja engarzada. La obsidiana está exquisitamente tallada con la forma de una semiesfera semejante a la luna y en el centro, incrustado, se puede ver el ojo disecado de un cuervo.

Cuando la obsidiana recibe la luz roja de la luna llena, comienza a brillar y sus poderes se activan. Todas las criaturas muertas en un radio de cien metros se levantan y obedecen al portador de la joya. Además, todos los seres no muertos a los que afecte serán más fuertes de lo normal y obtendrán el máximo de sus puntos de golpe.

Si el collar no recibe la luz de la luna, sus efectos empiezan a desaparecer y, poco a poco, las criaturas levantadas vuelven a quedar inertes: pasados cinco minutos, comenzarán a caer y lo seguirán haciendo paulatinamente hasta que al final no quede ninguna en pie.

Todo el que porte el collar y no tenga un alineamiento caótico quedará maldito e irá adquiriendo una apariencia cadavérica. Perderá un punto de sabiduría por día hasta llegar a cero, momento en el que se convertirá en un ser maligno sin remedio. Quitarse el collar no elimina la maldición: la única manera de revertir los efectos es un conjuro Quitar maldición o destruir el objeto mágico.

LUGARES DE INTERÉS DE RAIMUS CAIMAS

LA CAPILLA DE DECEVAL

Esta pequeña capilla está situada en la plaza, justo en el centro del pueblo. Tiene una base cuadrada de tres metros de lado y una altura de cuatro metros hasta la parte más alta del techo abovedado. Las paredes están construidas con bloques grandes de piedra negra, algo muy típico en los edificios religiosos, y la entrada está totalmente abierta, sin puerta ni nada similar, para permitir el paso libre al interior. Allí se encuentra una estatua de Deceval de tres metros de alto y tallada en mármol rosa con vetas blancas. La imagen representa a una mujer con un semblante compasivo mirando hacia abajo y con las manos apoyadas sobre el pecho. Sobre su cabeza, porta una corona de siete puntas y su cabello cae con gracia por la espalda hasta la cintura. Lleva un vestido largo y ceñido que llega hasta el suelo, donde crea unas frondosas arrugas que se funden con el pedestal.

Es común que la estatua reciba ofrendas cuando algún lugareño requiere su bendición y en fechas muy señaladas, como la época de cosecha, en las festividades y, desde hace algunos años, en los días de luna llena.

LA POSADA EL DESAHUCIO DE LA TORTUGA

Construido sobre un peñasco que se encuentra en el centro del pueblo, se yergue el edificio más antiguo y lujoso de todo Raimus Caimas. Antaño, servía como cuartel para los soldados que estaban destinados a proteger el paso entre Morowen y Haversford, pero, con el paso del tiempo, este lugar militar dio paso a un asentamiento próspero y, finalmente, a un pueblo boyante. El cuartel quedó en desuso durante muchos años hasta que la familia Presk se hizo cargo y lo restauró para convertirlo en una posada.

Muchos años y generaciones han pasado ya y ahora es la posada más lujosa de la zona. Los transeúntes o personas adineradas que pasan por el pueblo se alojan en sus habitaciones o

comen en su restaurante. Durante la festividad de la cosecha es imposible conseguir aquí una habitación, a pesar de que sus precios son casi el doble de caros que los del resto de hospederías.

LA TABERNA LECHE AGRIA

Es un local de mala muerte, reservado para aquellos que no tienen mucho dinero o quieren pasar desapercibidos. La taberna huele a sudor, falta de higiene y alcohol barato y, por si fuera poco, es muy común encontrarse con un ligero humo en el ambiente, pues el tiro de la chimenea no está bien construido. Pero, a pesar de que el lugar tiene mala fama, es un sitio tranquilo y nadie se inmiscuye en las conversaciones ajenas.

El dueño se llama Fredorus Sarkón, aunque todo el mundo lo llama Fred. Es un hombre con sobrepeso y con una pronunciada calvicie en la parte superior de la cabeza; el poco pelo que le queda es de color castaño. Lo más característico de Fred es su mudez, así que utiliza a sus camareras para comunicarse con los clientes cuando tiene que hacerlo. Aunque no está confirmado, se cree que se quedó sin habla después de probar innumerables sustancias buscando crear su famosa bebida de fabricación casera. El único ingrediente que se conoce de la célebre bebida es la leche que procede de sus muy cuidadas y mimadas cabras. Contiene un alto grado de alcohol y todo aquel que beba un vaso deberá superar una tirada de salvación contra venenos con un penalizador de -2 o caerá en un estado de embriaguez severa. Otro vaso después de este estado requerirá otra tirada de salvación similar, pero con un penalizador de -6, o caerá desmayado.

LA TABERNA CISNE AZUL

Entre todas las tabernas de Raimus Caimas, esta destaca por su elegancia y su ambiente exquisito.

El local tiene dos zonas diferenciadas. En el centro hay mesas redondas, colocadas equidistantes para que no estén demasiado cercanas entre ellas, con cuatro sillas acolchadas tanto en el asiento como en el respaldo. Luego están los reservados, situados en las paredes laterales, que ofrecen la intimidad suficiente para una conversación privada. Toda la mantelería, acolchados, cortinas o cualquier otro elemento de tela tienen un color azul intenso. Además, detrás de la barra hay otra curiosidad: colocado en el centro, hay un surtidor de cerveza con la forma de un cisne tallado en madera de nogal y coloreado con un tinte sutil de color azul. Al inclinar el cuello, que es móvil, la cerveza sale por el pico.

Aquí todos los precios son un 20% más caros que en el resto de los establecimientos, aunque también es cierto que tanto la comida como la bebida son de mucha mejor calidad. El local está especializado en asados de distintas aves como el pato, el pavo o la tórtola, acompañados normalmente con verduras de la zona. La dueña es una semielfa llamada Aman.

LA HERRERÍA

El dueño es Jamel Busten, un hombre joven de buen carácter, risueño y afable. Tiene una barriga muy prominente y eso hace que su cuerpo parezca un tonel, aunque es extremadamente fuerte debido a todos los años de trabajo en la forja. Es difícil verlo fuera de la herrería, ya que siempre se encuentra trabajando, ya sea reparando herramientas, remendando armas o armaduras o forjando alguna nueva.

Si los Ajs necesitan comprar algún arma de buena calidad, pueden pasarse por aquí y encontrarán a la venta algunas espadas, hachas, dagas o martillos.

LA TIENDA DE DRARY

Drary, el dueño, es un varón de mediana edad que habla con un ligero tartamudeo. Su tez es más pálida de lo normal y tiene los ojos de color castaño. La tienda cuenta con un amplio catálogo de productos muy variados: prácticamente, puede encontrarse de todo siempre que sea más o menos común (hay un 90% de probabilidades de que tenga 1d8 existencias).

ÚTILES VAL

La otra tienda del pueblo es propiedad de una mujer llamada Valmeria. Heredó la tienda hace cinco años, cuando su padre desapareció una noche de luna llena (fue una de las víctimas de la Carpanta). Es una chica joven, de unos treinta años, y tiene un carácter fuerte. En su tienda siempre hay (casi) de todo y no desaprovecha la oportunidad de aumentar algo el precio si sabe que en la tienda de Drary no tienen existencias.

LA CASA DEL ENTERRADOR

Esta casa se encuentra dentro del cementerio y pertenece a la iglesia, que la deja en usufructo a la persona que esté trabajando en ese momento como enterrador. Aquí es donde vivía la familia Allandorf al completo:

- Rolven, el enterrador, era un hombre de mediana edad, castaño y con los ojos oscuros. Nunca fue muy hablador y siempre hablaba con frases cortas.
- Layra era su esposa. Era un poco más joven que su marido, pero no lo aparentaba, puesto que tenía el pelo bastante canoso.
- Evella era la hija mayor, que contaba con ocho años en el momento de su muerte. Tenía el pelo castaño tirando a rubio y poseía una madurez impropia de su edad.
- Deblak era el hijo pequeño de la familia y se parecía mucho a su padre, tanto físicamente como en la manera de comportarse. Tenía cuatro años cuando falleció.

A Dunfer no le interesa que los Ajs vayan a husmear a la casa, así que, si se entera de que tienen intención de visitarla, dará largas o excusas para retrasarlo para el día siguiente, pero siempre con la máxima sutileza, porque no quiere que desconfíen de él.

Si aun así se dirigen por su cuenta a la casa, se encontrarán que todas las entradas posibles están cerradas y selladas y que es imposible acceder al interior. El espíritu de Layra la mantiene cerrada y solo se abre las noches de luna llena.

LOS CAMPOS DE CULTIVO

Al otro lado del río se extienden varias hectáreas de naranjos, limoneros y olivos plantados en hileras y a una distancia equidistante entre ellos para poder recolectarlos de manera más cómoda. La mitad de los árboles que hay plantados son olivos y algunos de ellos, los que están plantados en la parte central, cuentan con décadas e incluso un siglo de antigüedad.

Aproximadamente por el centro de la plantación, hay un gran puente de madera, de unos cuatro metros de ancho, que cruza por encima del río y permite el acceso desde el pueblo. Está en muy buenas condiciones y su estructura es robusta para permitir que los carros cargados pasen con facilidad sin resentirse lo más mínimo.

INICIO DE LA AVENTURA

El primer evento que deberían tener los Ajs es la entrevista con Dunfer, a través de la que se informarán de los ataques continuados de la Carpanta. Después de eso y durante los siguientes dos días que tendrán hasta la segunda noche, que es cuando ocurre el momento álgido de la aventura, pueden tener varios encuentros que los ayudarán a enterarse mejor de la historia que acompaña a este pueblo desde hace años.

Aunque aquí se presentan algunos encuentros posibles, el Narrador es totalmente libre para modificarlos o crear algunos nuevos que le ayuden a contar mejor su historia.

SI PREGUNTAN POR DUNFER

Cualquier persona del pueblo les dirá algo parecido a las siguientes frases:

«El padre Dunfer es un hombre bueno y cariñoso. Siempre tiene palabras amables para todo el mundo. A veces se le puede ver en el pueblo jugando con los críos al escondite».

«En los más de 30 años que lleva en el pueblo, nadie le ha podido reprochar nada. Es la viva imagen de la bondad y dedicación».

«El sacerdote cuida de nosotros y nos protege de cualquier aflicción».

«Sus sermones son inspiradores y nos apaciguan el alma».

«Siempre tiene las puertas de la iglesia abiertas por si necesitamos algo de él».

LA CULPA ES DE MEREWYLL

En cualquier momento en que los Ajs se encuentren en una taberna o pasen cerca de algún grupo de hombres mayores, podrán escuchar lo siguiente:

«Seguro que los dos sucesos están conectados. Siempre lo digo, pero nunca me hacen caso. Deberíamos librarnos de una vez de Merewyll. Esa mujer lleva la marca del mal en su cuerpo. Es muy sospechoso que solo sobreviviera ella».

ENTREVISTA CON MEREWYLL

Si, por casualidad, los Ajs desearan hablar con Merewyll, ella se encontrará en la iglesia limpiando el interior o Dunfer la llamará para que puedan hablar en la puerta de la iglesia.

Ella les contará con todo detalle lo que sucedió la noche en la que asesinaron a su familia y el infierno por el que pasó durante varios años debido a su enfermedad hasta que, al fin, Dunfer pudo curarla. Sin embargo, hay cosas que o bien no sabe o bien no quiere contar:

- Evita contar que Dunfer y ella están enamorados y casados en secreto.
- No tiene ni idea de que ella es la criatura a la que llaman la Carpanta. Por lo que a ella respecta, siempre le pillan durmiendo.
- No sabe cómo la curó Dunfer. Cuando este le dio el elixir, ella estaba en un estado de semiinconsciencia, así que no recuerda nada. Dunfer le contó que al final dio con el remedio a base de preparar brebajes con distintas combinaciones de plantas y rezando a Deceval.

ALGUIEN VIO AL HACEDOR DE SUEÑOS

Los Ajs podrán obtener la siguiente información de cualquiera de los descendientes de la señora Powly o de cualquier vecino del pueblo.

En la noche en que la familia Bodrick fue asesinada, la anciana Helen Powly, que era conocida en todo el pueblo por ser una gran observadora a través de la ventana de su casa, vio en la lejanía, en los lindes del bosque, la figura de un hombre ataviado con indumentaria sacerdotal, apoyado en un árbol durante un largo rato. Después, la figura caminó hacia el interior de Raimus Caimas.

Al día siguiente, se lo contó a sus hijos y a cualquier vecino con el que se cruzaba. Esta información llegó a los hombres de la milicia, que, conociendo el ojo agudo que tenía la señora, fueron a investigar. Justo donde había dicho ella, sobre el tronco de un abedul, estaba la silueta ennegrecida de una mano y las plantas de alrededor estaban secas y podridas.

La mujer falleció hace algunos años de forma natural, pero sigue estando la silueta de la mano ennegrecida sobre el tronco del abedul.

SUCESO FRENTE A LA CASA DE LOS BODRICK

Sería interesante que los Ajs tengan este encuentro cuando estén frente a la casa de los Bodrick, ya que les dará una pista de cómo acabar con los molestos fantasmas que se encontrarán más adelante en la casa del enterrador.

Cuando estén frente a la antigua casa de Merewyll, una vecina que vive por allí se acercará a ellos y les dirá lo siguiente: «a veces se escuchan los gritos de terror y dolor de las almas atrapadas en esta casa. No logran descansar porque aún tienen una tarea pendiente. Que Deceval les guíe y encuentren el camino al más allá».

LA CASA DE LOS BODRICK

La casa está abandonada desde hace dieciséis años y desde entonces nadie ha vuelto a entrar. Las paredes exteriores están construidas con tablones de madera que presentan ya varios desperfectos por el paso del tiempo y que en algunos sitios se han desprendido, lo que permite ver el interior de la casa desde fuera. La puerta y las ventanas están cerradas y tienen tablones clavados con púas para evitar el acceso. En el alféizar de la ventana que da a la antigua habitación de Merewyll se puede apreciar aún la silueta ennegrecida de la mano del Hacedor de Sueños, que se apoyó allí para dejar el libro.

1. La estancia principal

Como en cualquier casa humilde, la habitación principal es a la vez el salón y la cocina. Aquí vivió Merewyll durante los cuatro años posteriores a la muerte de su familia y por eso, aparte de los muebles típicos, también se pueden encontrar una cama y el arcón donde guardaba la ropa. En esta estancia no hay nada de valor, solo polvo y excrementos de roedores y aves que han entrado o han anidado dentro de la casa. Las manchas de sangre aún se distinguen ante un ojo experto.

Algunas noches, si se presta atención, se pueden escuchar gritos desgarradores de terror producidos por los fantasmas de Ulfred, Jana y la pequeña Jyl, que vagan sin descanso en el lugar de su muerte. Si los Ajs deciden entrar por la noche, probablemente escuchen los gritos, pero los fantasmas son inofensivos a menos que los alteren o molesten de alguna forma.

Fantasma (ver pág. 153 del Manual Básico):

CA -2 [21], DG 14 (86 pg), ATQ 1 x toque o mirada (parálisis/especial), BA +5, MV 27, TS G7, ML 10, VT 32.000, AL Neutral PX 2.500.

2. La despensa

En este pequeño cuarto se almacenaban los alimentos y las bebidas guardados en cajas, ánforas y demás lugares de conservación, pero hoy su estado es deplorable. A simple vista, lo que estuviera en su interior ya se ha echado a perder por el paso de los años o ha sido devorado por los roedores. Lo único intacto y de cierto valor son cuatro botellas de vino medio escondidas entre las cajas y con una generosa capa de polvo. Son de una cosecha especialmente buena de hace veinte años y aún se conservan bien. Si se venden en el sitio correcto y a la gente adecuada, podrían llegar a pagar hasta 500 mo por cada una.

3. El dormitorio principal

Nadie ha vuelto a entrar aquí desde el día en que el demonio Timahy salió del espejo y acabó con la vida de los padres y la hermana pequeña de Merewyll; ni siquiera ella, ya que le causaba un gran dolor emocional. Por tanto, todo está perfectamente recogido y ordenado, aunque extremadamente sucio: por toda la habitación se pueden encontrar excrementos de ratas, palomas y demás fauna que suele habitar en las urbes. En el cajón inferior del armario hay una bolsa con 80 mo y 23 mp.

Aquí vive una manada de ratas que no dudarán en atacar si algún Aj entra dentro de la habitación. Hay alrededor de veinte ratas comunes.

RATA COMÚN

Atacarán en dos grupos de 5 a 10 roedores. Su táctica consiste en trepar por la víctima e intentar derribarla. Tienen un miedo irracional al fuego, así que intentarían huir de él.

CA 9 [10], DG 1 pg, ATQ 1 x mordisco manada (1d6 + enfermedad*), BA 0, MV 6, TS G1, ML 5, VT Ninguno, AL Neutral, PX 2.

**Cualquiera que reciba la dentellada de una rata tiene una posibilidad entre veinte de contagiarse. En ese caso, se debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla, la víctima caerá enferma en 2d3 días durante una semana. Llamada comúnmente la «enfermedad de las ratas», esta produce fiebre, dolor de cabeza, escalofríos, vómitos y erupciones en la piel.*

4. El dormitorio de las hijas

En esta habitación dormían las dos hijas del matrimonio y cada una disponía de una cama y un arcón. Además, hay un gran armario que utilizaban para guardar las prendas más largas o delicadas. La habitación permanece intacta desde entonces a excepción de la cama y el arcón, que se llevaron a la sala principal. El tocador y lo que queda del espejo por donde salió el demonio están tapados con una sábana y sobre el mueble aún sigue el libro que sirvió para su invoca-

ción. Por toda la zona se pueden ver trozos de cristal, además de la silla volcada donde estaba sentada Merewyll cuando recibió el zarpazo.

Nota sobre el libro: se trata de un objeto maldito que sirve para invocar a un Timahy, un demonio de niebla que sale de un espejo. Para poder leer el libro no hace falta tener conocimientos mágicos, ya que está creado para que cualquiera pueda leerlo aunque no lo comprenda. Le faltan varias páginas que fueron arrancadas por Dunfer para evitar que se pudiera volver a usar y los trozos de las hojas rotas aún se pueden encontrar por el suelo. Que estén todos o no ya es decisión del Narrador, en función de si le atrae la idea de que los Ajs tengan en su poder un objeto de estas características.

5. Baño

En el interior hay un barreño de madera, un cubo grande con una jarra de cerámica dentro, un mueble de madera con un espejo circular pequeño, una palangana y, en una de las esquinas, un orinal de metal.

EL PRIMER DÍA

Durante la primera jornada, es esencial que los Ajs conozcan a Dunfer y se entrevisten con él. El resto del día lo podrán ocupar en otros quehaceres o en tener más encuentros con los habitantes del pueblo.

ENTREVISTA CON DUNFER

Los Ajs se encontrarán con el sacerdote de casualidad: durante un paseo, mientras estén deambulando por el pueblo, haciendo algunas compras por las tiendas o preguntando a algún lugareño por su paradero. Una vez estén frente a él, se presentará de manera muy afable y los invitará a tomar algo en el Cisne Azul para informarlos y responder a todas sus preguntas.

En la taberna los atenderá Nasandra, una chica joven de pelo castaño muy largo, con ojos negros muy grandes y expresivos. En su cara se reflejan la vitalidad y la alegría de los dieciocho años. Coqueteará mucho con alguno de los Ajs: sonrisas, caricias en el pelo, un toqueteo constante en el hombro o brazo, etc. Incluso lo invitará a quedar al día siguiente, durante su día libre, si el Aj no lo intenta, pero bajo ningún concepto quedará esa noche, ya que tiene una cita con otro de sus amantes.

Entre tanto, Dunfer los pondrá al día sobre la criatura a la que apodan la Carpanta y relatará la historia del primer ataque, que está descrita en las páginas anteriores. Después, continuará con lo siguiente:

«El segundo ataque ocurrió al mes siguiente, otra vez durante la luna llena, y los cogió a todos por sorpresa, ya que no espe-

raban que volviera a suceder. Desde entonces, algunos meses, durante esos tres días, se pueden escuchar por todo el lugar bramidos de desesperación y odio. La Carpanta no solo ataca a los despistados que merodean por la noche; también acecha dentro de las casas y sus asaltos son cada vez más atrevidos hasta que se alimenta. Una vez ha saciado su hambre, desaparece.

Como bien habéis escuchado, no todos los meses se producen esos ataques en el pueblo. En alguna ocasión, ha atacado en otro lugar lejos de aquí a transeúntes o a viajeros incautos. Otras veces no hemos sabido nada con certeza, pero estoy convencido de que en algún sitio se habrá alimentado.

(Nota de autor: esto es cierto a medias. Con tal de proteger a su amada, él mismo ha atacado o secuestrado a personas cuando ha tenido la oportunidad. Si esto ocurría con demasiada antelación, las mantenía presas hasta la noche de luna llena).

Durante los primeros meses se organizaron patrullas con la milicia del pueblo, pero resultaron ser ineficaces y peligrosas. Ese ser maligno demostró más inteligencia de la que esperábamos y las eludía con facilidad o se enfrentaba a ellas y las exterminaba por completo. Ante tal situación, cambiamos de estrategia y hasta la fecha montamos guardia en la plaza central, desde donde aguardamos cualquier señal para ir todos a por la criatura.

La única protección eficaz que tenemos es la que nos ofrece Deceval. Yo sí he llegado a enfrentarme a la Carpanta cara a cara y he salido vivo del encuentro, pero no tengo poder para derrotarla: solo consigo hacerla huir del lugar. Por eso, intento contratar a aventureros para que me ayuden a terminar de una vez por todas con la maldición que ha caído sobre este maravilloso pueblo».

¿A DÓNDE SE DIRIGEN LAS HUELLAS DE LA CARPANTA?

Puede ser que los Ajs se pregunten si alguien ha seguido el rastro de la Carpanta. Esta información se la puede proporcionar cualquier cazador del pueblo o el mismo sacerdote, puesto que, aparentemente, todos trabajan de manera conjunta. Sus huellas siempre llegan a un lugar donde se hace imposible seguir las; lo más común es que se internen en el río o que terminen en el bosque.

¿Qué pasa si los Ajs preguntan a la milicia o a los aldeanos sobre los ataques de la Carpanta?

Todos sin excepción darán la misma versión que ha contado Dunfer y nadie en su sano juicio podría llegar a pensar que el sacerdote esté protegiendo o ayudando al monstruo.

LA PRIMERA NOCHE DE LUNA LLENA

Al caer la noche, una niebla espesa se levantará impidiendo ver más allá de unos pocos metros. Será tan densa que casi se podrá mover con la mano y comenzará a humedecer todo cuanto la rodee. A los pocos minutos la ropa estará totalmente húmeda, gotas de agua caerán en abundancia de los tejados y la tierra se humedecerá, creando una pequeña capa de barro.

En algún momento de la noche, un chillido agudo y lleno de rabia inundará todo el pueblo, pero estará distorsionado a causa de la niebla y resultará imposible saber la dirección. Aquellos que escuchen el grito enmudecerán momentáneamente y su corazón se paralizará por un segundo. Todo el mundo sabe lo que significa: la Carpanta está por la zona y esa noche alguien morirá. *(Nota para el Narrador: se encuentra encerrada dentro de la iglesia).*

Una o dos horas después, cuando Dunfer esté seguro de que los Ajs no puedan interferir, intentará capturar a algún aldeano para llevárselo. Otro grito resonará en la niebla, pero esta vez mucho más cercano, natural y provocado por el dolor.

Rápidamente, la milicia y algunos aldeanos valerosos correrán en esa dirección para encontrarse sobre el barro el cadáver de Nasandra, la camarera de la taberna. En el estómago tendrá unas heridas producidas por algún tipo de garra desconocida, lo bastante profundas como para dejar al descubierto parte de las entrañas. Todos estarán convencidos de que ha sido la bestia, aunque lo normal sería que el cadáver hubiese desaparecido. El causante de esto será Dunfer, quien, al no darle tiempo a llevarse el cuerpo, habría huido hacia el río o el bosque (en ambos casos, los Ajs perderán el rastro).

EL SEGUNDO DÍA

Durante el segundo día tendrán tiempo de seguir con la investigación y con los eventos presentados anteriormente. Según avancen las horas, el cielo empezará a oscurecerse con nubes negras que anuncian tormenta. Dunfer querrá saber si los Ajs tienen algún plan para la noche y dónde podría encontrarlos en el caso de que los necesitara.

LA SEGUNDA NOCHE DE LUNA LLENA

Cuando llegue la noche, los truenos y los relámpagos inundarán el cielo y una lluvia ligera comenzará a caer. La oscuridad será total excepto por la breve e intermitente luz de algún relámpago.

Conforme la oscuridad avance, Dunfer abordará muy agitado a los Ajs con el pretexto de que ha capturado a la Carpanta dentro de la iglesia y necesita su ayuda para acabar con ella. Su plan es encerrarlos a ellos también para que su mujer los mate y pueda alimentarse.

DE CAMINO A LA IGLESIA

Dunfer los llevará por el camino de tierra que conduce a la iglesia iluminando el trayecto con una lámpara de aceite de ojo de buey. La llovizna se habrá convertido en una lluvia abundante que caerá con fuerza e impedirá que se pueda ver u oír cualquier ruido más allá de unos metros alrededor. En circunstancias normales, no se tarda más de veinte minutos en recorrer el camino hasta llegar a las puertas del cementerio donde se encuentra también la iglesia, pero, debido a la cantidad de agua que caerá, el suelo estará embarrado, lo que dificultará caminar. Si no se apoya correctamente el pie, cabrá la posibilidad de resbalarse. Además, los truenos y los relámpagos empezarán a ser mucho más frecuentes en el cielo e incluso se llegará a ver algún rayo caer en la lejanía.

EL CAMPOSANTO

Para cuando lleguen al camposanto, la lluvia se habrá convertido en tormenta y será prácticamente imposible ver u oír nada.

Para entrar al recinto hay que atravesar un portón de reja de doble hoja que se encontrará entreabierto. Como es de hierro y muy antiguo, tiene óxido en gran parte de su superficie y, al intentar abrir más la puerta para poder pasar, chirriará.

A cada lado de la puerta hay un muro de piedra que circunscribe todo el camposanto con una altura de un metro y una anchura de cuarenta centímetros. Sobre el muro, se disponen unas rejas de hierro terminadas en punta de lanza con una altura de dos metros. Escalar las rejas es difícil: se necesita una tirada exitosa de Destreza con un penalizador de -4.

Después hay un camino sinuoso de tierra compactada, de dos metros de ancho, que conduce hasta la entrada de la iglesia, situada aproximadamente en el epicentro del camposanto. A cada lado, miles de lápidas se aglutinan, dando la sensación de que no hay espacio entre una y otra.

Cabe señalar que hay una zona reservada para la construcción de mausoleos situada en la zona occidental del cementerio, aunque queda poco espacio libre. La mayoría de las construcciones son muy antiguas.

LA IGLESIA

Aquí se expone el orden de los acontecimientos para facilitar al Narrador la sucesión de estos, ya que es importante que no se salte ninguno:

1. Cuando lleguen a las puertas de la iglesia, habrá tormenta.
2. Al poco de iniciarse el combate, caerá un rayo en las cercanías y las vidrieras se romperán.
3. La lluvia cesará y el cielo se volverá rojo debido al Ojo de Sa'Nna. La Carpanta se recuperará de sus heridas y, a partir de este momento, todos los cadáveres del cementerio comenzarán a alzarse como zombis.

El templo está construido con bloques de piedra negra y posee dos alturas. La parte más alta, situada en el centro, tiene una altura de seis metros con un tejado a dos aguas. Las paredes laterales de la zona central miden dos metros hasta el segundo tejado y tienen una plétora de vidrieras de múltiples colores con imágenes de Deceval. A la izquierda está el campanario, con siete metros de altura, terminado en un tejado de cuatro aguas. A la derecha de la iglesia hay una construcción mucho más reciente donde se encuentran las celdas eclesíásticas y la casa del sacerdote. Es de piedra natural y mortero y contrasta mucho con el templo.

Una vez estén ante las puertas de la iglesia, Dunfer les informará de que en el interior se encuentra la criatura encerrada y cuando los Ajs estén listos abrirá la puerta con la llave. Esperará a que todos hayan entrado en el interior para cerrar la puerta con llave desde fuera y se alejará corriendo hasta su casa a esperar a que acabe todo.

Una vez dentro, la oscuridad invadirá el ambiente. Unos jadeos lastimosos se escucharán al fondo, detrás del altar, donde estará esperando la criatura agazapada. Un relámpago resonará en el exterior, iluminando brevemente el interior a través de las vidrieras laterales y revelando a la criatura, que atacará de un salto.

LA CARPANTA

CA 6 [13], DG 4 [20], ATQ 2 garras (1d4/1d4 + parálisis*), 1 mordedura (1d4 + parálisis*), BA +1, MV 9, TS G2, ML 12**, VT 0, AL Caótico, PX 30

**Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por la Carpanta, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. Los elfos son inmunes a este ataque especial. La parálisis dura 1d6 asaltos a menos que se cure mágicamente.*

***Su moral está alta, ya que está hambrienta y la necesidad de alimentarse para subsistir, junto con el dolor que siente en el estómago, no le deja pensar en otra cosa.*

A mitad del combate, un rayo caerá sobre un árbol adyacente a la casa del enterrador, partiéndolo y arrojando parte del tronco sobre la pared del piso superior de la casa. A causa del impacto, la pared de madera acabará destruida y el tronco ahumado quedará apoyado en precario equilibrio dentro de la habitación matrimonial de la casa. Debido al fuerte golpe, la cómoda que estaba apoyada en la pared, ahora hecha añicos, caerá al suelo diseminando todo lo que tenía en sus cajones y, entre todas las cosas, estará el ojo de Sa'Nna.

El rayo golpeará con tal fuerza que las vidrieras de la iglesia estallarán en mil pedazos hacia el interior creando una lluvia de cristales. Existe la posibilidad de que algún trozo se clave sobre algún Aj. Para ello, consulta la siguiente tabla. Si tienes éxito, un trozo de cristal habrá impactado en una zona sin proteger y se clavará produciendo 1d4 puntos de daño.

ARMADURA	RESULTADO EN 1D20
Tiene armadura en todas las zonas	20
La armadura cubre todo el cuerpo menos los brazos o las piernas	19-20
Solo lleva armadura en el torso	18-20

*Si ni siquiera lleva casco, reduce en 1 el resultado.

Dos o tres asaltos después, o cuando a la Carpanta le quede la mitad de la vida, la lluvia cesará de golpe y las nubes se apartarán, dejando al descubierto la luna roja. El ojo de Sa'Nna, que se encontrará en el suelo del piso superior de la casa del enterrador, comenzará a brillar e inundará el cielo y todo el lugar con una luz roja intensa y maligna.

La luz también entrará al interior de la iglesia por el lugar que ocupaban las vidrieras e iluminará todo el interior con tonos rojizos. La criatura, al sentir la luz proyectada desde el amuleto, verá cómo sus heridas se curan mágicamente y se sentirá fortalecida de nuevo (obtiene doce puntos de golpe adicionales).

Una vez acabe el combate con la muerte de la Carpanta, la maldición revertirá y en el suelo, sobre un charco de sangre, se podrá ver a la auténtica mujer vieja y frágil que había sido en vida.

Justo después de matar a la criatura, unos sonidos se dejarán escuchar tímidamente a través de las tumbas que se encuentran en el suelo. Las losas grandes y pesadas que las cubren comenzarán a arrastrarse hacia un lado y, una vez que estén totalmente abiertas, sus huéspedes empezarán a salir lentamente. Se trata de dos Tumularios y seis esqueletos que atacarán a los Ajs si todavía permanecen en el interior de la iglesia.

TUMULARIO

CA 4 [15], DG 10 (80* pg), ATQ 1 x golpetazo (1d10) o arma (1d8 espada), BA +8, MV 9, TS G10, ML 12, VT 2.000**, AL Caótico, PX 2.000.

**Debido al amuleto, sus puntos de golpe están al máximo.*

***El valor del tesoro es por las joyas, armas y armaduras que portan.*

La víctima alcanzada por el ataque de un tumulario deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o sufrirá la pérdida de un nivel de experiencia. Si la víctima perdiera todos sus niveles, moriría inmediatamente y se convertiría en un tumulario en 1d4 días.

Además, todo aquel que vea por primera vez a este muerto viviente deberá realizar una tirada de salvación contra miedo o huirá despavorido por 1d8 asaltos.

Los tumularios solo pueden ser golpeados por armas mágicas o de plata. Asimismo, son inmunes a los conjuros con base de frío y nos les afectan los golpes críticos.



ESQUELETO

CA 7 [12], DG 1 (8* pg), ATQ 1 golpetazo (1d6), BA 0, MV 6, TS G4, ML 12, VT 500**, AL Caótico, PX 10.

**Debido al amuleto, sus puntos de golpe están al máximo.*

***El valor del tesoro es por las joyas que portan.*

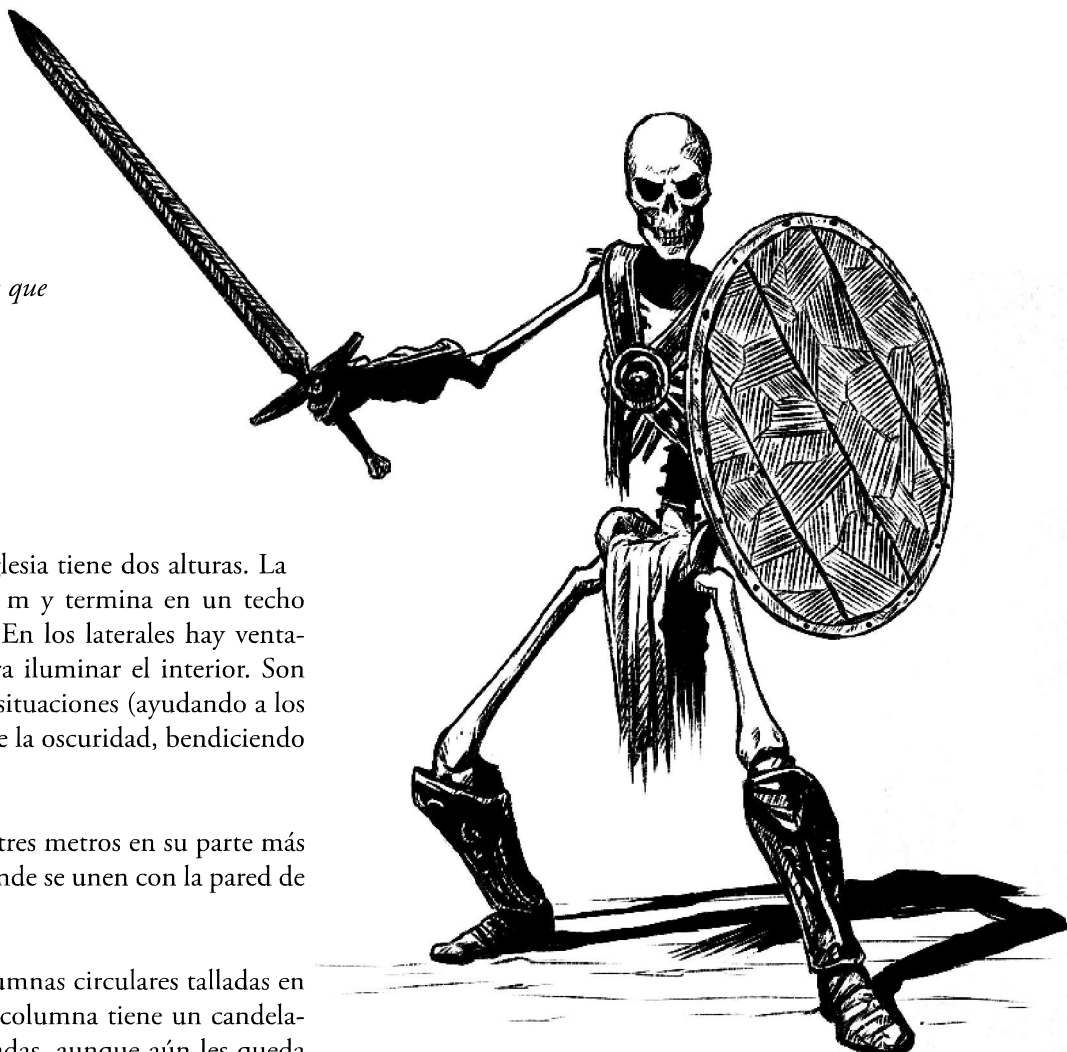
DESCRIPCIÓN DE LAS HABITACIONES

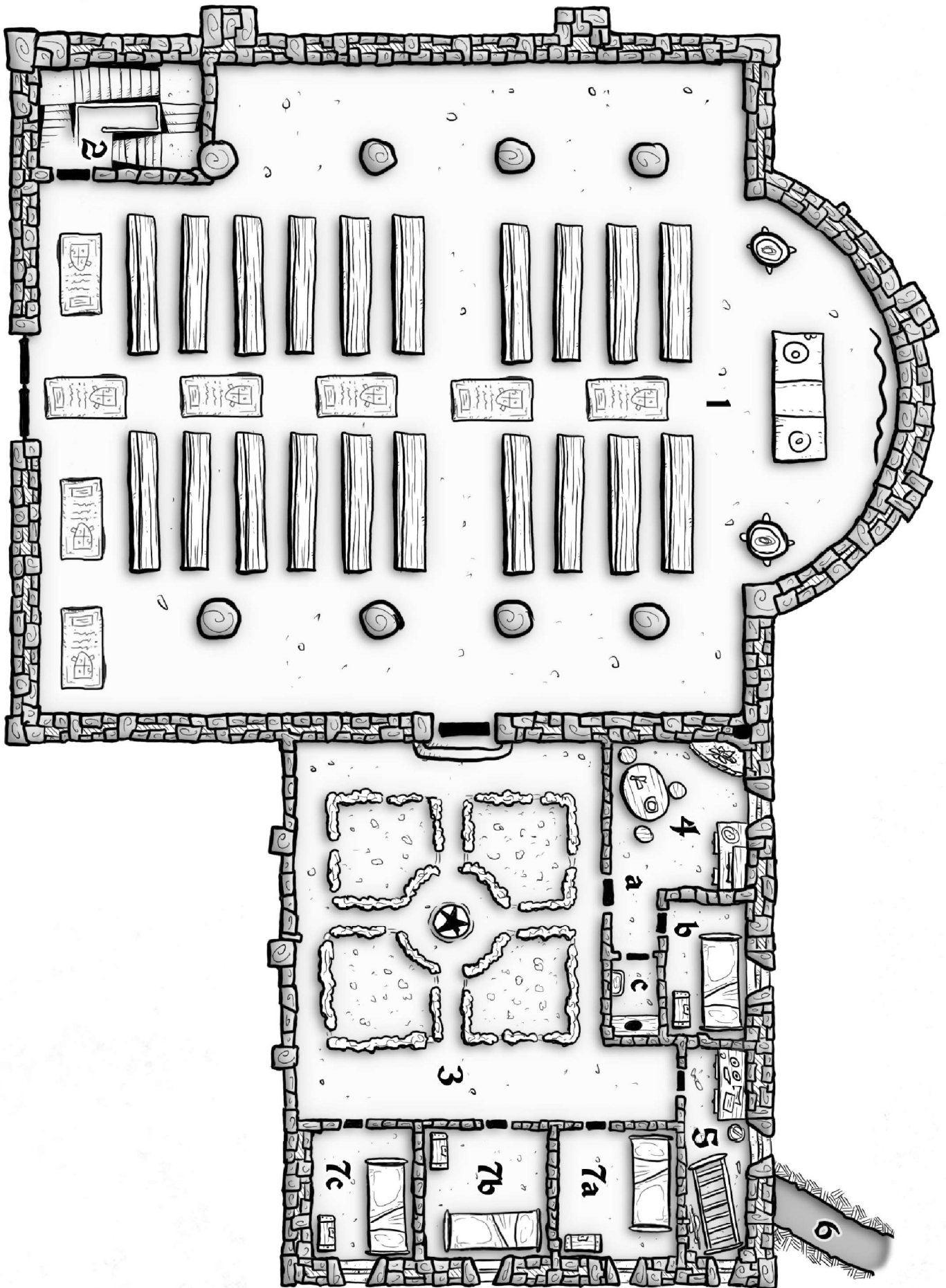
1. Planta baja

Como ya se ha mencionado, la iglesia tiene dos alturas. La parte central se eleva hasta los 6 m y termina en un techo abovedado con vigas de madera. En los laterales hay ventanales con vidrieras de colores para iluminar el interior. Son imágenes de Deceval en distintas situaciones (ayudando a los pobres o enfermos, protegiendo de la oscuridad, bendiciendo a personas, etc.)

Los laterales tienen una altura de tres metros en su parte más baja, que se eleva hasta los 4 m donde se unen con la pared de la parte central.

En el interior hay dos filas de columnas circulares talladas en bloques de piedra grisácea. Cada columna tiene un candelabro de hierro con velas muy gastadas, aunque aún les queda





algo de uso. Además, hay casi una veintena de bancos de madera repartidos de forma uniforme por la estancia.

Al fondo de la iglesia se encuentra el altar para officiar las ceremonias. Está construido en madera de roble con un diseño sencillo y en la parte posterior está tallada una corona de siete puntas. En el interior se puede encontrar una vajilla de plata (valorada en 500 mo) y varios manutergios y estolas con bordados de oro (el hilo puede tener un valor total de 100 mo) para officiar las ceremonias. Detrás del altar, sobre un pedestal, hay una gran estatua de Deceval con los brazos abiertos y el pelo suelto formando siete puntas. Tanto el pedestal como la estatua están tallados en mármol blanco.

El suelo presenta un damero de baldosas de cerámica negras y marrones. Su hegemonía se ve interrumpida por unas lápidas de piedra repartidas por la entrada y el pasillo. Son ocho tumbas que pertenecen a antiguos sacerdotes o personalidades importantes del pueblo y sobre las lápidas se puede leer las siguientes inscripciones:

- Sacerdote Dewyn Rocfor (1352-1412)
- Sacerdote Radan Marob (1324-1356)
- Guthan Wyncrow el Grandioso (1125-1162)
- Sacerdote Asprau Drelsa (1231-1265)
- Sacerdote Ferony Karano (1142-1198)
- Soltan Brengar el Valiente (1212-1274)
- Sacerdote Naldar Viaryc (1087-1121)
- Sacerdote Emuel Lafar (998-1057)

A la izquierda de la entrada está la torre del campanario. El acceso a las escaleras es directo, ya que no hay puerta que las separe de la sala principal. En la pared de la derecha está la que conduce a los jardines y la casa de Dunfer. Se encuentra cerrada, pero, por suerte para los Ajs, a Dunfer se le cayeron las llaves al intentar meterlas en su bolsillo así que, si buscan por el suelo, las encontrarán sin dificultades.

2. Escaleras al campanario

Estas escaleras de madera suben hasta el campanario, situado a seis metros de altura. Los peldaños, colocados en forma de caracol, están empotrados en la pared, dejando en el centro un hueco vacío. En lo más alto se encuentra una campana de bronce de gran tamaño que está un poco deteriorada debido al poco mantenimiento.

3. Jardín

Un camino empedrado rodea y atraviesa un colorido jardín cuidado con esmero. Rosas, margaritas, gerberas, lirios... un sinfín de flores rodea una estatua de mármol blanco de casi dos metros de alto que se alza en el centro, colocada sobre un pedestal del mismo material y de un metro de alto. Representa a Deceval tapada con un vestido largo muy ceñido resaltando el esculpido cuerpo que hay debajo. Sus manos están apoyadas en el centro del pecho y la melena desbaratada cae por su espalda; la minuciosidad es tal que puede apreciarse casi cada pelo. Sobre la cabeza, porta una corona de siete puntas y tiene los ojos tapados con un pañuelo rojo de lana que Dunfer colocó hace ya muchos años para que no viera las acciones tan horrendas que estaba cometiendo.

La pared sur tiene unos ventanales abiertos de medio punto por los que se podría acceder al cementerio, ya que ascienden solo a un metro veinte desde el suelo. (Ver «El cementerio» más adelante). Al mirar a través de ellos, se puede ver perfectamente que están rodeados por los zombis.

4. Casa de Dunfer Albrin

Es una estancia modesta con solo tres habitaciones:

4a. Sala principal

A la izquierda de la puerta de entrada hay una cómoda de madera con tres cajones grandes. En su interior hay velas, dos portavelas de latón, cerillas, un martillo y púas de diversos tamaños, paños bordados y utensilios de costura.

En la esquina se encuentra la chimenea, que sirve tanto para dar calor en invierno como para cocinar; a su lado está todo el menaje necesario y dos mecedoras en frente. También hay un gran mesón de cocina con cortinas en la parte baja para guardar el alimento, la cubertería, los manteles, etc. En el centro hay una mesa cuadrada de metro y medio de lado con cuatro sillas y un candelabro de tres velas encima.

Dunfer estará sentado en una de las mecedoras esperando a que su mujer acabe su festín, pero, al ver llegar a los Ajs, comprenderá que todo ha acabado para ella. La tristeza y pesar se ven reflejados en su rostro y no intentará nada, solo llorará por su pérdida y balbuceará entre lágrimas que todo lo hizo por amor. En este momento, si le preguntan algo, responderá con total sinceridad.

4b. Dormitorio

Hay dos lechos de paja juntos y dos arcones a sus pies para guardar mantas y ropa de cama. Además, hay una pequeña bolsa de tela con tres anillos de oro que pertenecían a la madre de Merewyll (25 mo, 15 mo y 30 mo) y una gargantilla con un cuarzo rosa engarzado (80 mo). Pegado a la pared hay un armario grande con la ropa de ambos.

4c. Baño

Dentro se puede ver un barreño de madera para bañarse y un gran bidón con agua clara al lado, una palangana para lavarse las manos sobre un mueble de madera y un orinal de metal.

5. Habitación multiusos

Originariamente, esta sala se utilizaba como refectorio, sala capitular e incluso como sala de enfermería. Sin embargo, hoy todo el mobiliario está apartado y amontonado junto a las paredes (mesas, sillas, estanterías, etc.) con varias capas de polvo acumuladas durante años.

Solo hay dos muebles que permanecen limpios y en uso: una pequeña mesa con utensilios de herboristería y alquimia (con un valor de 150 mo) y una estantería adyacente con pequeños cofres con plantas secas, varios viales y tarros con ungüentos en su interior. Esto es lo que los Ajs pueden encontrar de utilidad si buscan con detenimiento:

- Cinco viales de antídoto.
- Dos tarros de ungüento que acelera la curación natural de las heridas; recuperando el doble de pg. Hay para 7 dosis.
- Un vial de agua bendita.
- Ocho dosis de dosoky, un veneno que enferma poco a poco a la víctima hasta dejarla en un estado similar a la muerte. En alguna ocasión, Dunfer usaba este método para conseguir presas. Una vez enterraban al supuesto difunto, el sacerdote lo sacaba de la tumba y se lo entregaba a la Carpanta.
- Una garra construida con cuernos de ciervo que usaba para herir a sus víctimas.

Escondida bajo una pequeña alfombra, hay una trampilla de madera que da acceso a un túnel que excavó el propio Dunfer para poder llegar hasta la casa del enterrador. De esta manera podía moverse libremente sin que nadie se percatara de sus salidas a por víctimas.

6. Túnel

Unas escaleras de madera descienden hasta los tres metros de profundidad justo por debajo del cementerio. El túnel está excavado en la tierra de manera muy tosca y precaria con unas protecciones endebles para evitar que se derrumbe. Su tamaño es bastante justo: una altura de unos dos metros y una anchura de aproximadamente 80 cm. Según avanzan por el pasillo claustrofóbico, se puede ver en el techo la madera podrida de la parte baja de algún ataúd.

En el camino hay dos zombis que han caído al suelo al reanimarse y ceder la madera de su ataúd. Según avancen por el túnel, otros 1+d4 zombis caerán al suelo. Tira 1d20 por cada uno de ellos para ver en qué lugar caen:

- con un resultado de 1-9, por delante;
- con un resultado de 10-18, por detrás;
- con un resultado de 19-20, justo encima de ellos.

ZOMBI

CA 8 [11], DG 2 (16* pg), ATQ 1 golpetazo (1d8), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20.

**Debido al amuleto, sus puntos de golpe están al máximo.*

7. Celdas

Todas las celdas tienen una pequeña ventana con barrotes en lo más alto de la pared (a unos dos metros de altura), un camastro y un arcón. Las paredes son de piedra recubierta de yeso y cal, pero años de descuido y de uso han afectado al recubrimiento de yeso, exponiendo en algunos sitios la piedra. Originariamente estaban construidas para albergar a sacerdotes o personas que necesitaran asilo.

7a.- Se encuentra sin uso aparente desde hace años y está llena de excrementos de distintos animales.

7b.- Esta celda la usaba Dunfer para retener a aquellos que usaría para alimentar a su mujer. Tiene instalados unos grilletes de hierro sujetos a la pared, donde los dejaba durante días hasta que se convertían en alimento. Se pueden encontrar charcos de sangre seca alrededor de la pared donde se encuentran los grilletes y el olor a orín y excrementos está arraigado en esa zona.

7c.- Entrar en esta habitación causa un estado de estupor al ver todas las paredes pintadas con la frase «quedaos inmóviles y guardad silencio, como cuando jugamos al escondite». Está escrita por todas partes, desde el suelo hasta el techo, con las letras más grandes o más pequeñas. Aquí viene Dunfer a castigarse y fustigarse cuando lo atormentan los pecados que ha cometido para ayudar a su esposa. Todos lo hacen, pero especialmente el primero que cometió: dejar encerrados a los niños del enterrador en el baúl. Desde entonces, cuando le da un ataque de culpabilidad se azota la espalda hasta quedar agotado y escribe con la misma sangre que ha derramado por el suelo.

EL CEMENTERIO

A esas alturas, todas las tumbas se encontrarán abiertas y el sonido de la noche será un continuo ruido de pisadas y gemidos escalofriantes procedentes de gargantas en descomposición. El ojo de Sa'Nna estará cargado de poder y con su mortecina luz roja alumbrará el alzamiento de los muertos.



Atravesar el cementerio será una locura. Cientos, si no miles, de zombis deambularán entre las tumbas y será imposible dar un paso sin acabar rodeado. Si los Ajs decidiesen atravesar el cementerio, su velocidad se reducirá a la mitad y cada turno recibirán al menos un ataque de cuatro zombis (o sea, cuatro ataques). Además, debido a la masificación de no muertos, no siempre podrán ir en línea recta, ya que se toparán con un muro de cadáveres y se verán obligados a retirarse o quedarse inmóviles hasta acabar rodeados por completo. También hay que recordar que todos los no muertos tendrán los puntos de vida maximizados debido al poder del amuleto.

LA CASA DEL ENTERRADOR

La casa lleva abandonada catorce años, así que ya tiene algunos indicios de deterioro por falta de mantenimiento. Cuando los Ajs lleguen aquí, entrarán previsiblemente por la trampilla del salón y dispondrán de tres turnos para bloquear todos los accesos desde el exterior (puertas y ventanas) si no quieren encontrarse totalmente rodeados y con los zombis entrando a la casa sin mesura.

En esta parte de la aventura, es importante que el Narrador mantenga la tensión y no deje que los jugadores tengan demasiado tiempo para explorar. Los zombis deberían ser un constante problema que resolver, pues intentarán entrar dentro de la casa sin descanso. Para conseguir esto, el Narrador dispone de los siguientes recursos:

1. Los zombis van a querer entrar tanto por las ventanas como por cualquier puerta de acceso, así que los Ajs deberían cerrar y atrancar cualquier entrada. La resistencia y durabilidad de su trabajo dependerán en gran medida de cómo lo hagan; para ello, el Narrador deberá usar un poco la lógica, puesto que no es lo mismo cerrar el pestillo de las contraventanas (que durará muy poco) que clavar tablas en las contraventanas y marcos o colocar algún mueble como refuerzo (algo que a los zombis les costará bastante más). Pero, aun así, sería conveniente, cuando el Narrador lo estime necesario, que los zombis consigan derribar algunas contramedidas y entren en la casa (1+1d2). De esa manera, unos Ajs se verán con la obligación de encargarse de ellos y otros de cerrar el acceso y volver a sellarlo si no quieren que sigan entrando.

Como punto de partida, se puede considerar que se tarda en bloquear una entrada un turno completo entre dos Ajs; si solo lo hace uno, tardará dos turnos y, si lo hacen tres o más, tardarán 5 asaltos.

2. Este evento ocurrirá por primera vez cuando estén terminando de cerrar todas las entradas del salón pero aún les quede algo de trabajo por hacer: mientras los Ajs estén concentrados en bloquear los accesos, unos niños (los espíritus de Evella y Deblak) descenderán por las

escaleras en un silencio sepulcral. Se detendrán a mitad de las escaleras y la niña preguntará a los Ajs si quieren jugar con ellos al escondite. Si la respuesta no es un rotundo «sí» y dejan todo lo que estén haciendo en ese momento, responderá: «pues ellos seguro que sí quieren jugar». Abrirá una de las ventanas (la que sea más fácil) y entrará un 1+d2 zombis al interior de la casa mientras los niños salen corriendo escaleras arriba riéndose y desapareciendo ante sus ojos. Este recurso se puede utilizar en varias ocasiones hasta hacer comprender a los jugadores que los espíritus de los niños son una molestia importante.

3. Este evento podría ocurrir cuando los Ajs empiecen a estar algo tranquilos en la planta de abajo. Los niños volverán a aparecer bajando las escaleras y preguntarán de nuevo si quieren jugar al escondite, pero esta vez los interrumpirá un grito ensordecedor y desgarrador proveniente del interior de la casa, aunque sin una dirección concreta. Se tratará del espíritu de la madre, que buscará desconsoladamente a sus hijos y vagará por la casa buscándolos como una sombra sin forma definida. El grito causará una parálisis momentánea por puro terror y para evitarlo tendrán que superar una salvación contra Parálisis o permanecerán inmóviles durante 1d6 asaltos. Además, tal estruendo hará que una de las entradas estalle y entren tres zombis al interior. Los niños desaparecerán corriendo escaleras arriba asustados y gritando: «¡el monstruo!».

La única manera de acabar con los molestos eventos de los espíritus es enterrarlos juntos de modo digno. Probablemente, a estas alturas solo será posible enterrarlos bajo tierra si se levantasen los tablones del suelo de cualquier habitación de la casa. Si decidiesen llevar a cabo el funeral, cuando terminen aparecerá sobre la tumba la imagen de la madre junto a sus dos hijos. Sonreirá a los Ajs y, sin articular sonido alguno, se podrá leer en sus labios cómo les da las gracias. Acto seguido, los tres desaparecerán bajo una luz blanca cegadora.

La descripción de cada habitación se detalla a continuación:

Las paredes de la planta baja tienen una altura de casi 3 m y están construidas con bloques de piedra irregular y mortero. El suelo son tablones de madera que han sido clavados sobre vigas que están apoyadas en la tierra. La planta alta es totalmente de madera y tiene una altura de 2.5 m hasta llegar al techo de paja y adobe.

Todas las puertas de la casa son de madera con tablones verticales y un par de tablas horizontales (una en la parte superior y otra en la inferior) excepto la puerta principal, que está reforzada con listones de metal. También posee una pequeña apertura enrejada a modo de mirilla y una aldaba sencilla de hierro.

1. Sala principal

La sala tiene cuatro ventanales situados a 50 cm del suelo. Miden casi dos metros de alto y un metro de ancho y tienen dos contraventanas de madera y un cerrojo de hierro algo oxidado para mantenerlas cerradas. A modo de cortinas para mitigar la entrada del viento y la temperatura del exterior, están colgadas grandes telas roídas que llegan hasta el suelo.

En el centro de la estancia hay una mesa de madera recia de dos metros de largo por un metro de ancho con dos bancos de madera a ambos lados. Empotrada en la pared, se encuentra una cómoda con estantería integrada de dos metros de altura y metro y medio de ancho. En sus cajones hay una cubertaría de madera para ocho personas, manteles, un martillo y una caja de púas y cualquier otra cosa que a los jugadores se les ocurra y que sea lógico encontrar allí; por su parte, en la estantería hay platos de madera y cuencos de barro, una herradura de hierro oxidado y una pequeña escultura de madera que hace alusión a Deceval.

Frente a la chimenea hay dos mecedoras y, al lado, un arcón con mantas que huelen a humedad y están agujereadas.

Al lado de la escalera, una piel de ciervo está tapando el charco de sangre seca que dejaron Layra y Rolven al ser asesinados. Dunfer la movió desde la chimenea hasta aquí y se llevó los cuerpos hasta la despensa. El rastro de sangre de un sitio a otro sí lo limpió con agua.

2. Despensa

Frente a la puerta, hay una larga mesa de madera que va de una pared a la otra con unas cortinillas debajo para tapar el interior. Aquí se almacenaba la comida y la bebida en ánforas, arcones y cajones de madera, pero actualmente todo está podrido o echado a perder. Debajo de la mesa, tras la cortina, se puede ver un pequeño agujero por el que han entrado las ratas y ahora lo está intentando un zombi que ha quedado atrapado.

En la pared de la derecha, están los cadáveres de Rolven y de Layra, cuyos huesos están roídos y han sido arrastrados por pequeños roedores. Cerca de donde debería estar el vientre de Layra hay un esqueleto muy pequeño, dado que estaba embarazada cuando fue asesinada.

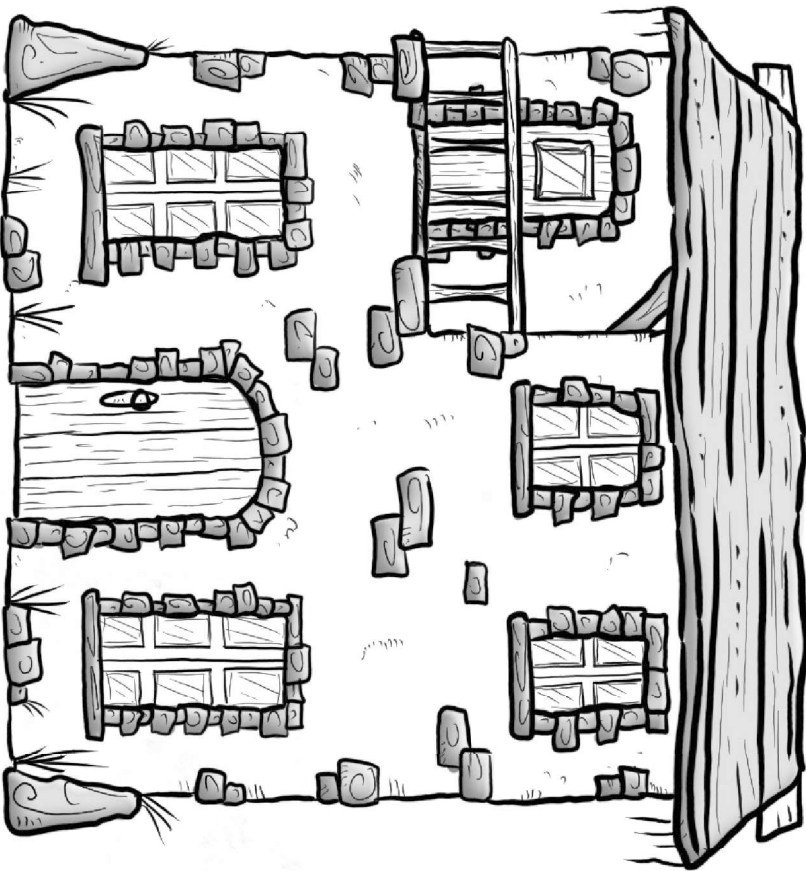
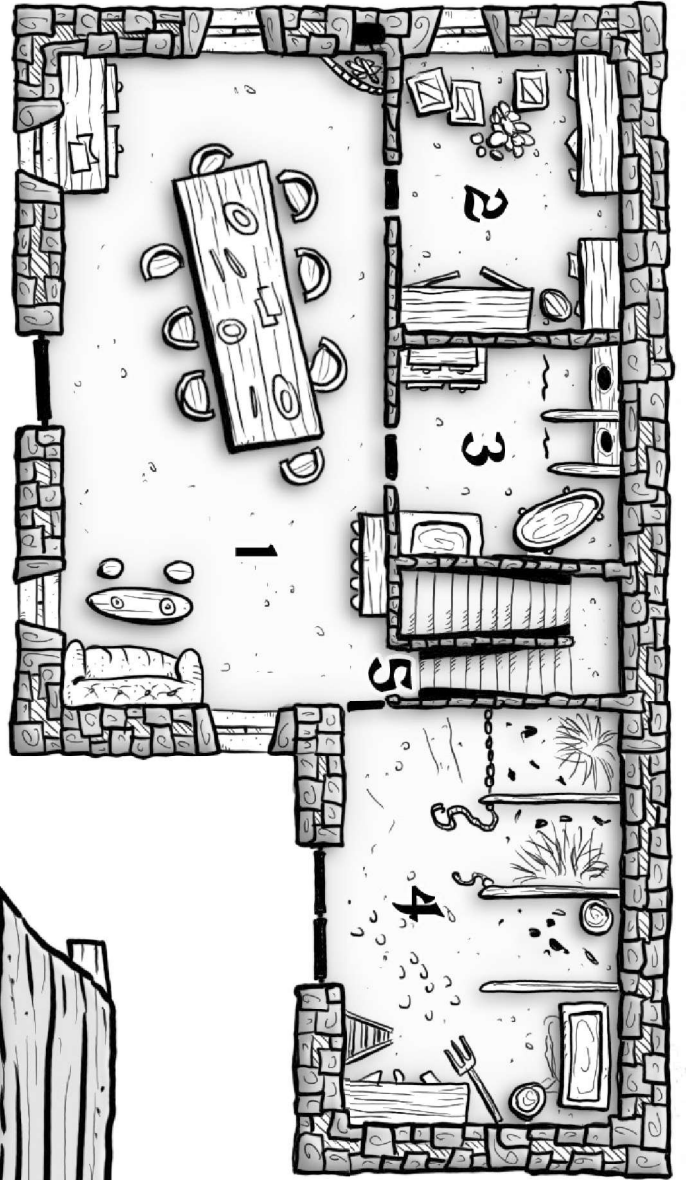
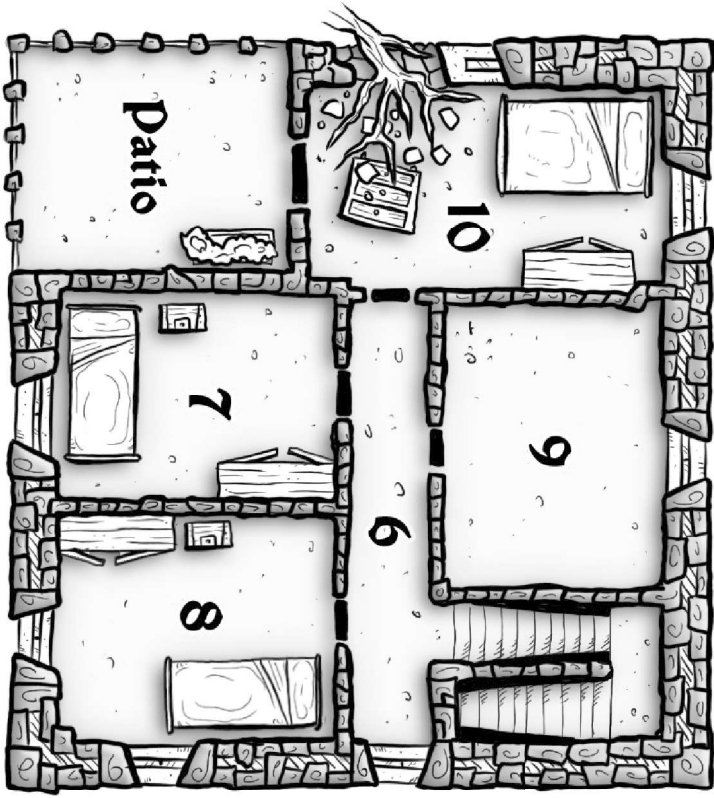
Cuando entren aquí, una banda de ratas liderada por una rata gigante los atacará.

RATA COMÚN

Atacarán en dos grupos de cinco a diez roedores. Su táctica consiste en trepar por la víctima e intentar derribarla. Tienen un miedo irracional al fuego, así que intentarán huir de él.

CA 9 [10], DG 1 pg, ATQ 1 x mordisco manada (1d6 + enfermedad*), BA 0, MV 6, TS G1, ML 5, VT Ninguno, AL Neutral, PX 2.





RATA GIGANTE

CA 9 [10], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x mordisco (1d6 + enfermedad*), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.

**Cualquiera que reciba la dentellada de una rata tiene una posibilidad entre veinte de contagiarse. En ese caso, se debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla, la víctima caerá enferma en 2d3 días durante una semana. Llamada comúnmente la «enfermedad de las ratas», esta produce fiebre, dolor de cabeza, escalofríos, vómitos y erupciones en la piel.*

3. Baño

Esta habitación tiene un pequeño enrejado de madera en la parte superior de la pared para que entre la luz y desaparezcan los malos olores. Hay un bidón cortado por la mitad para que haga la función de bañera y un pequeño mueble con una vasija a modo de lavamanos. También se puede ver un pequeño agujero que da a un pozo séptico.

4. Corral

En el suelo, se pueden ver tres esqueletos de cabras y varios de gallinas que murieron aquí de deshidratación. En una de las paredes, se aprecian algunas herramientas de carpintería ya oxidadas: serruchos de distintos tamaños, barrenas, cepillos de madera, una azuela y un hacha. En la pared de al lado hay un comedero para los animales construido con tablones de dos metros de largo y una tinaja grande para el agua, aunque ahora está totalmente seca.

La valla de madera para cerrar el corral no está en buenas condiciones y es cuestión de tiempo que los zombis se amontonen lo suficiente como para echarla abajo.

5. Escaleras de madera

Están en buenas condiciones, aunque, al pisar, las tablas crujirán un poco. Oculta por la parte de detrás de las escaleras, en el salón, está la trampilla que da al túnel que enlaza con la iglesia. La única manera de verlo es meterse debajo de la escalera, pero, previsiblemente, los Ajs accederán a la casa desde aquí y ya sabrán de su existencia.

6. Pasillo

Es un pasillo estrecho de un metro de ancho y tiene un par de candelabros colgados en la pared con unas velas a medio gastar. Desde aquí se accede a todas las habitaciones, cuyas puertas están cerradas.

7. Habitación de Deblak

Hay una cama de paja destartada y a sus pies un arcón lleno de ropa de cama y mantas polvorientas. En una de

las paredes hay un pequeño armario con ropa de niño y desperdigados por el suelo, muchos juguetes de madera. Las contraventanas están cerradas, lo que impidió que los animales pudiesen meterse dentro, así que solo hay polvo acumulado por los años.

8. Habitación de Evella

Está en las mismas condiciones que la habitación de Deblak y tiene los mismos muebles, pero la ropa de cama y las mantas, que deberían estar dentro del arcón, se encuentran sobre la cama. El arcón, en cambio, está cerrado y atrancado por fuera con un medallón de Deceval como los que suelen llevar los sacerdotes y en el interior están los cuerpos esqueléticos de los dos niños abrazados. No se han levantado como los demás cadáveres, ya que de sus cuellos cuelgan sendos collares de plata con el símbolo de Deceval (50 mo cada uno), que lo han evitado.

9. Habitación vacía

Esta habitación está vacía.

10. Habitación del matrimonio

Es la habitación más grande de la casa y la única que tiene acceso al patio de la parte superior. Dentro del cuarto hay una cama grande de paja, un pequeño tocador con un espejo de bronce bruñido (25 mo), un armario grande con ropa y un arcón con mantas y ropa de cama. El árbol que fue impactado por el rayo se ha partido y ha caído sobre la casa, destrozando parte del techo y de la pared de esta habitación. A su vez, esto ha provocado que la cómoda que estaba en ese lugar se volcara y cayera, desparramando gran parte de su contenido por el suelo. Hay una gran cantidad de joyas que el enterrador robaba de los difuntos; algunas se pueden ver perfectamente y otras están entre telas y ropajes. En total, se pueden observar los siguientes objetos: un collar de eslabones de oro con un colgante con la letra A (200 mo), quince anillos de oro (10 mo cada uno), diez pares de pendientes de plata (20 mo cada par), dieciocho pulseras de cobre con piedras semipreciosas engarzadas (50 mo cada uno) y, por supuesto, a plena vista y recibiendo la luz de la luna roja, se encuentra el ojo de Sa'Nna, que emite esa luz intensa sobre todo el cementerio.

Si ha pasado tiempo desde que los Ajs entraron en la casa hasta que han llegado a esta habitación, se toparán con cinco zombis que han subido por el árbol partido y, probablemente, alguno más esté intentando hacerlo.

ZOMBÍ

CA 8 [11], DG 2 (16* pg), ATQ 1 golpetazo (1d8), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20.

CONCLUSIÓN

Una vez tapen el ojo de Sa'Nna y la luz de la luna roja no ilumine su superficie, el poder del amuleto menguará. A los seis asaltos, la mitad de los muertos levantados caerán al suelo como meros cadáveres y, poco a poco, los seguirán los demás hasta que al final no quede ninguno en pie. Aunque ahora han descubierto el objeto que ha provocado semejante suceso, destruirlo no debería ser algo fácil, pero esto queda a juicio del Narrador. Aquí dejamos algunos ejemplos de cómo podrían romper el amuleto:

- **Opción fácil:** simplemente, rompiéndolo con cualquier arma o herramienta mundana. Hay que darle un golpe lo suficientemente fuerte como para partir la obsidiana. El impacto es automático si no hay ninguna distracción y tiene 8 pg que no se reducen: de un solo golpe hay que destruirlo. En el caso de que golpeen el amuleto con un arma cortante o perforante que no sea mágica, esta quedará mellada.
- **Opción media:** para empezar, un clérigo de nivel 6 tiene que lanzar sobre el objeto el conjuro de extirpar maldición. Después, con un martillo o similar al que se le haya echado el conjuro de bendición, hay que darle un golpe fuerte para romperlo, con condiciones similares a la opción de arriba.
- **Opción difícil:** si se intenta golpear con cualquier arma u objeto que no sea mágico, este se romperá en mil pedazos sin causar daño alguno al amuleto. Destruir este objeto debería ser una aventura por sí sola: primero hay que descubrir cómo, ya sea visitando bibliotecas que contengan tomos antiguos que traten sobre reliquias malditas o buscando a reputados sabios, y luego emprender un viaje para destruirlo en algún lugar o fecha correcta bajo la luz de Deceval en su cenit. Otra posible opción es arrojarlo al Monte del Destino.

Si no matan a Dunfer, el sacerdote intentará escapar cuando las condiciones le sean favorables. Con el tiempo, el dolor de su pérdida se convertirá en ira que canalizará contra los Ajs por haberle arrebatado a su gran y único amor. La sed de venganza lo nublará y planeará el modo de vengar la muerte de su amada. Aunque lo siguiente que pase queda a juicio del Narrador, podría estudiar las artes oscuras y convertirse en un nigromante de gran poder antes de ir a por los Ajs.

MAUSOLEO DE VENARUS KULTAN

En la aventura aparecen dos objetos de gran poder que, directa o indirectamente, han sido colocados por el Hacedor de Sueños. Ambos proceden del Mausoleo del nigromante Venarus Kultan. Para obtener el libro de invocación sí que se internó dentro, pero, para lograr hacerse con el amuleto, fue más sutil y aguardó a que la familia Allandorf estuviera pasando una mala racha económica. Convenció a Rolven de que todos sus problemas se acabarían si se apropiaba de las joyas de los difuntos: ya era cuestión de tiempo que terminara en el Mausoleo.

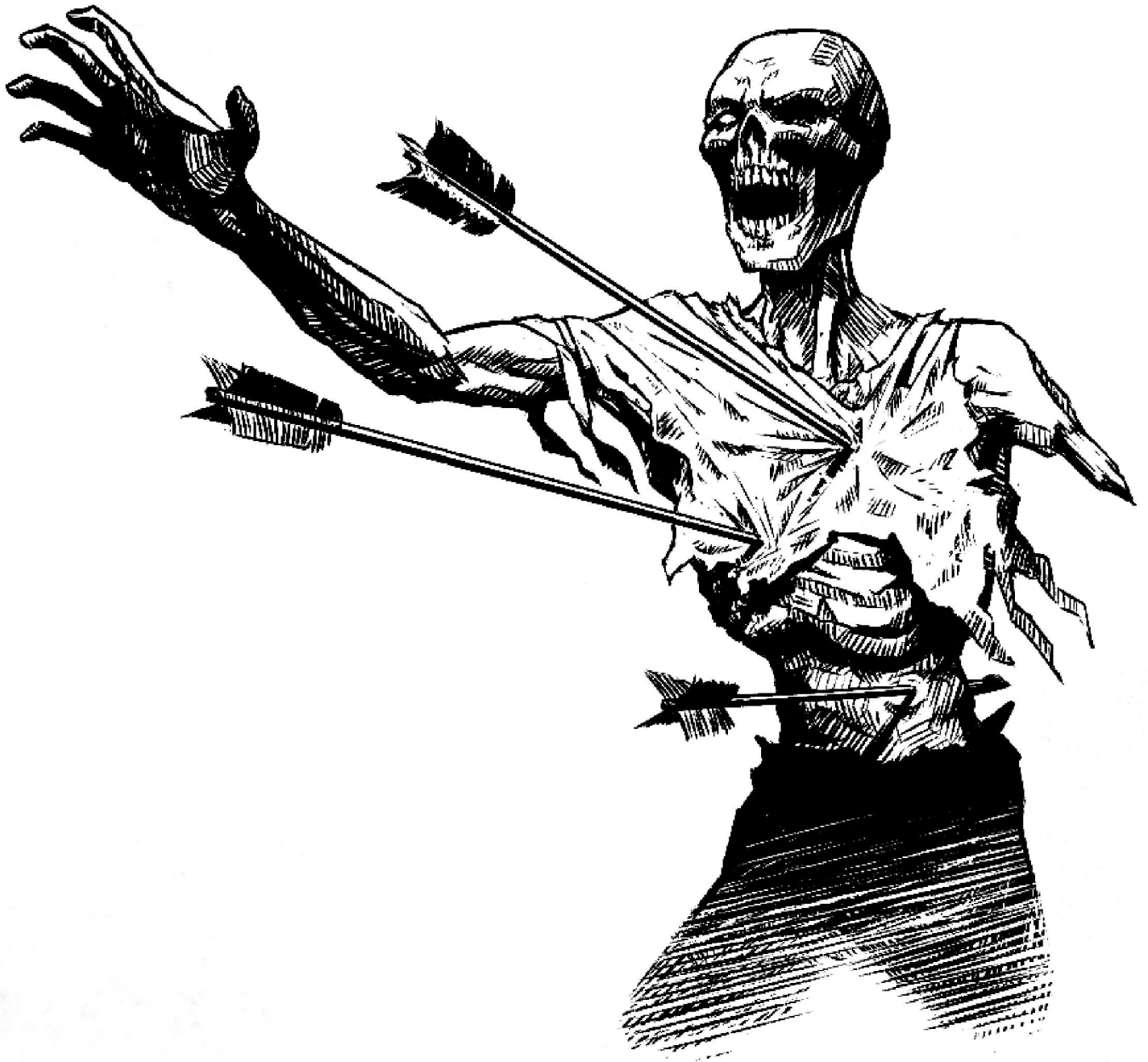
Si los Ajs pasean por el lugar donde están los mausoleos, descubrirán el de Venarus más pronto que tarde. Es uno de los más antiguos de la zona y no está excesivamente decorado. Sobre la puerta, hay una inscripción en la piedra en la que se puede leer lo siguiente: «Aquí descansa Venarus Kultan, excelente médico y mejor persona». En el marco de la entrada, es apreciable la silueta ennegrecida de una mano, similar a la que estaba en el alféizar de la ventana de la habitación de Merewyll.

La puerta es de madera de roble y está cerrada con un simple cerrojo oxidado. El interior es sencillo: las paredes son lisas y tienen un par de candelabros a ambos lados para poder iluminar el lugar. En el centro, hay un ataúd de madera de pino. El cuerpo de Venarus puede estar dentro del ataúd o detrás de la puerta de entrada, dependiendo de cuándo accedan al lugar. Independientemente de eso, se pueden encontrar un par de cosas dentro del mausoleo. En primer lugar, una diadema de intelecto que está incrustada en la calavera, por lo que la única manera de retirarla es rompiendo el cráneo. Está maldita: además del bono de +2 a inteligencia, añade un penalizador de -4 a constitución. Tiene un valor de 4000 mo. En segundo lugar, una daga que detecta los muertos vivos y también está maldita, puesto que aporta a todos los muertos vivos a cincuenta metros de radio un bonificador al ataque y al daño de +1.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones, que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a la CA de *Aventuras en la Marca del Este* 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en *Leyendas de la Marca del Este* CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salva-



ción son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

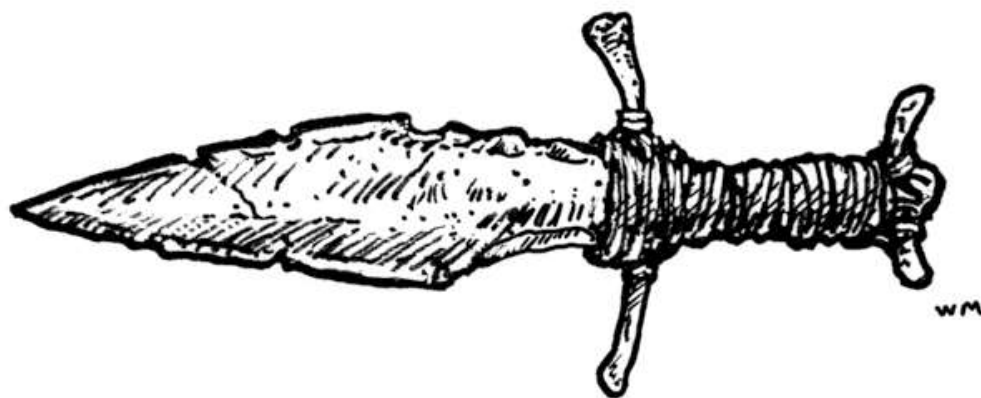
Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

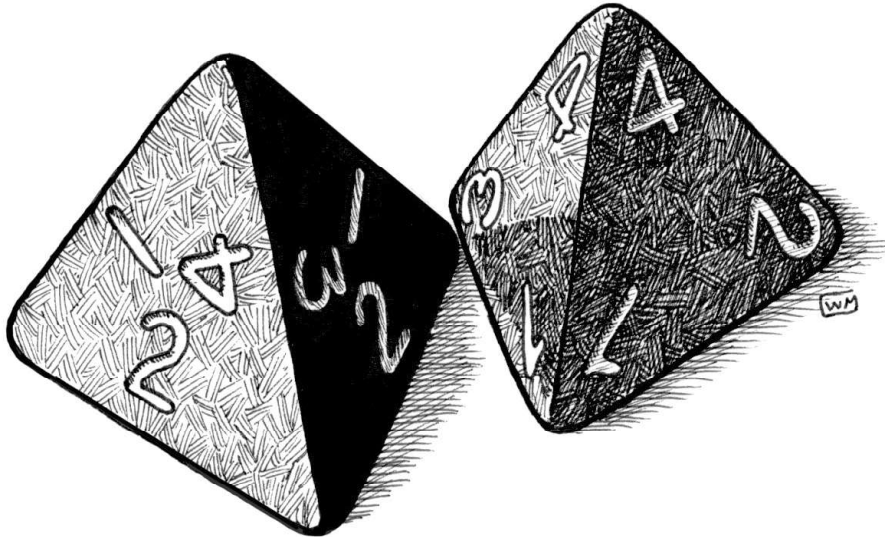
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este*

dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)





OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

Designation and Product Identity

The names Aventuras en la Marca del Este, Crónicas de la Marca, La Marca del Este and Clásicos de la Marca, Valion y Vermigor, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that

Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Vermigor, José Manuel Palacios, editorial Holocubierta.

EL OJO DE SA'NNA

MÓDULO DE 4 A 6 AVENTUREROS DE NIVEL 3

El pueblo de Raimus Caimas en Vermigor lleva años padeciendo los ataques de una criatura desconocida cada mes durante la luna llena. Nuestros intrépidos aventureros serán contratados para acabar con esta amenaza, pero, como descubrirán durante su investigación, parece que en el pueblo se larva en la oscuridad algo mucho más siniestro...

